ティアリングサーガシリーズ

# Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174

ベルウィックサーガ

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

### 光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

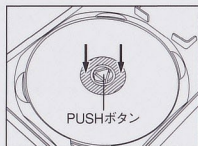
### こんなときはすぐにプレイを中止する

- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

### コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

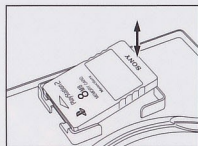
- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション（振動）機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

## 使用上のご注意

● このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。● このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。● ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにセットしてください。● 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。● ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。● 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。● ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。● ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。● ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。● プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。● ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。● ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。● "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

### ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

### ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。

### メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

### メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。



SLPS 25496 / SLPS 25497

## はじめに

このたびは "PlayStation 2" 専用ソフト『ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ』をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

ゲームを始めるまえに、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。また、この「解説書」はソフトとともに大切に保管してください。

## プロローグ

戦いは500年のながきにわたっていた…
かつてこの大陸にラズベリアと呼ばれる帝国があった

少数の神官貴族が多数の奴隷民を支配したこの帝国は
数世紀にも及ぶ繁栄の後に忽然と姿を消した

その後

その系譜に連なる2つの国家が西と東に現れた
ひとつをラーズ帝国、今ひとつをヴェリア王国という

両者は、互いを認めず、互いを憎み
聖戦という名の下に、果てしのない戦いを繰り広げた
混乱と、殺戮と、憎悪と、破壊が…人々の心を蝕んでいた

そして

歴史の必然は
一人の少年をこの混乱の時代に生み出した

彼が後に英雄と呼ばれたかどうか人々はまだ知るよしもない…

# Contents

# 操作説明

## アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

このゲームはアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。"PlayStation 2"本体のコントローラ端子1にコントローラを接続してください。

### コマンド・メニュー選択時（共通）

| | |
|---|---|
| 方向キー | コマンドの選択（左スティックでも操作できます） |
| ○ボタン | コマンドの決定 |
| ×ボタン | キャンセル（1つ前の手順に戻る） |

### イベントメッセージ表示中

| | |
|---|---|
| ○ボタン | 表示中のメッセージの早送り、入力待ちの時に押すと次のメッセージを表示 |
| ×ボタン | 会話メッセージのスキップ |
| □ボタン | イベントを一時停止して、テキスト設定を変更します。メッセージウェイトは、メッセージを自動で送る際の入力待ち時間の設定です。ポーズに設定すると、メッセージが入力待ちの時に○ボタンが押されるまで待機します。ポーズ以外に設定した場合は自動的に会話が流れていきます。メッセージ速度はメッセージを表示する速度を調節します。※初期設定では自動的にメッセージが流れていく設定になっています。 |
| R2ボタン | 会話メッセージの早送り |
| STARTボタン | イベントのスキップ |
| SELECTボタン | 会話メッセージの一時停止／再開 |

### ショップでの操作

| | |
|---|---|
| 方向キー | カーソル移動（左スティックでも操作できます） |
| ○ボタン | 決定 |
| ×ボタン | キャンセル（1つ前の手順に戻る） |
| △ボタン | アイテム・ユニットステータス画面の表示 |
| L1ボタン<br>R1ボタン | 購入（売却）するユニットの選択 |

## アイテム交換

| 方向キー | カーソル移動（左スティックでも操作できます） |
|---|---|
| ○ボタン | 選択しているアイテムを相手ユニットの所持アイテムの空欄に送る |
| ×ボタン | キャンセル（1つ前の手順に戻る） |
| □ボタン | Selectウインドウが表示される ※携帯袋を選択した状態では、携帯袋を開く・渡す・捨てる・名称変更を行う |
| △ボタン | アイテムステータス画面の表示 |
| L1ボタン<br>R1ボタン | 交換するユニットの選択 |

## 出撃準備

| 方向キー | カーソル移動（左スティックでも操作できます） |
|---|---|
| ○ボタン | 「Command」メニューの表示 |
| ×ボタン | キャンセル（1つ前の手順に戻る） |
| □ボタン | 選択しているユニットのアイテム交換 |
| △ボタン | 選択しているユニットのユニットステータス画面の表示 |
| L1ボタン<br>R1ボタン | 出撃数制限カーソルの移動 |

## 戦術マップ

| 方向キー | カーソル移動（左スティックでも操作できます） |
|---|---|
| ○ボタン | ユニットをつかむ（カーソル位置に操作可能なユニットがいる場合）<br>ユニットの移動範囲表示（カーソル位置に操作できないユニット（行動済み／敵）がいる場合）<br>メインメニューの表示（カーソル位置にユニットがいない場合） |
| ×ボタン | キャンセル（1つ前の手順に戻る） |
| □ボタン | メインメニューの表示 |
| △ボタン | ユニットステータス画面の表示（カーソル位置にユニットがいる場合）<br>地形進入ロスウィンドウの表示／非表示切り替え（カーソル位置にユニットがいない場合） |
| L1ボタン<br>R1ボタン | 未行動ユニットにカーソルを移動させる。 |
| L2ボタン | マップエリア切り替え（複数エリアのあるマップ） |
| R2ボタン | 縮小マップ（メインメニューの「マップ」メニューと同じ） |
| L3ボタン | グリッド表示切替 |
| R3ボタン | 目的＆情報画面表示 |
| STARTボタン | 旗マーカの設定／解除（最大8個） |
| SELECTボタン | 敵・味方・NPCの全てのユニットに色分けされた勢力識別マーカーとHPが表示されます。索敵マップでは敵から見えているかどうかの識別アイコンを表示します。 |
| 移動範囲表示 | 未行動ユニットは青色、行動済みユニットは白色に緑枠で移動範囲が表示されます。 |
| 攻撃範囲表示 | バリスタのみ設定によらず攻撃範囲が表示されます。 |

## ゲームの概要

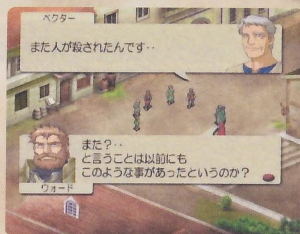
『ベルウィックサーガ』は、ヴェリア王国を中心とするベルウィック同盟諸国と、ラーズ帝国の永きにわたる戦乱の時代を舞台にした騎士たちの忠誠と友情、そして愛を描いたシミュレーション・RPGです。プレイヤーは主人公であるシノン公国の公子・リースの率いるシノン騎士団を操作し、ベルウィック同盟の一員として同盟の為に、時には戦火に苦しむ民衆の為に戦いを繰り広げていきます。
戦いの渦中、あるいは城下の片隅での様々な出会いや別れ。国家の存亡、交錯する思惑に翻弄される人々……
リース達の行く手には、数多くの出来事が待ちうけています。

## ゲームの流れ

『ベルウィックサーガ』はシナリオパートとバトルパートの大きく2つのパートに分かれております。

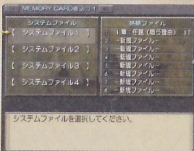
### シナリオパート

プレイヤーはナルヴィア城下にある執務室を基点とし、城下の様々な場所へ移動できます。
ナルヴィア城ではベルウィック同盟の1部隊としてウォルケンス王やロズオーク公爵から様々な任務を命じられます。ナルヴィア城下にはさまざまな施設があり、武器・アイテムの売買、馬の購入、傭兵の雇用などが行えます。
また、住民から人物・アイテムの捜索や山賊討伐の依頼といった様々なイベントが発生し、ストーリーが展開して行きます。

主にナルヴィア城で受ける任務を**出撃任務**、出撃任務に関係した住民からの依頼を**住民依頼**、住民からの依頼は**出撃依頼**となっています。また、出撃任務を受けてから出撃するまでの間を**任務フェーズ**、出撃任務帰還後から次章へ進めるまでの間を**待機フェーズ**と呼びます。(執務室でセーブした場合のセーブデータに表示されます)

## バトルパート

戦術マップでは勝利条件や地形、敵軍のユニットの兵種や配置などを調べて戦術を考え、仲間や傭兵を配置して戦闘を開始します。勝利条件は敵の全滅、味方の撤退援護とさまざま。敵軍の増援やNPCキャラクターとのイベント発生など、刻々と変化する戦況を見定めて的確な戦術を組み立てましょう。

## データのセーブとロードについて

『ベルウィックサーガ』では、データのロードはタイトル画面・執務室・戦術マップから、データのセーブは執務室と戦術マップ(5ターンに一度)で行えます。また、戦術マップでは1つの中断セーブデータを記録できます。中断セーブデータは戦闘の現在の状況をセーブします。中断セーブデータは次回ロード後に消去されます。
1つの "PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)には4つのシステムファイルが作成でき、それぞれのシステムファイルには8個のセーブデータと1つの中断セーブデータを記録できます。設定情報はシステムファイル毎に個別に保存されます。ゲームデータのセーブ・ロードを行う際、システムファイル選択時に L1 ボタンか R1 ボタンを押すとMEMORY CARD差込口1とMEMORY CARD差込口2に挿してある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を選択できます。
中断データのセーブは、その時使用しているシステムファイルにのみ行うことが可能です。他のシステムファイルに中断データのセーブはできません。

**"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の空き容量について**
『ベルウィックサーガ』のゲームデータをセーブするためには、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に1775KB以上の空き容量が必要です。

# ゲームのはじめ方・遊び方

## ゲームのはじめ方

ディスクを正しく "PlayStation 2" 本体にセットして、⏻(オン／スタンバイ)／RESETボタンを押すと、ゲームが起動します。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示されます。デモムービー中にSTARTボタンを押すとタイトル画面になります。

タイトル画面

### New Game

初めて遊ぶ場合には、"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にシステムファイルを作成します。未登録ファイルに新しいシステムファイルを作成するときにシステムファイル名を入力します。1つの "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)には4つのシステムファイルが作成できます。それぞれのシステムファイルには8個のセーブデータと1つの中断セーブデータを記録できます。設定情報はシステムファイル毎に個別に保存されます。

### Date Load

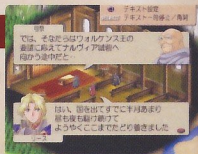
セーブデータのロードを行います。中断セーブデータがある場合でも通常のセーブデータをロードできますが、それから新たに中断セーブする場合は以前の中断セーブデータに上書きされます。

### Config

設定メニューを表示して、ゲームシステムの各種設定を行うことができます。ここで設定した内容は、「New Game」で新規にシステムファイルを作成した場合に反映されます。セーブデータをロードしたり、「New Game」で既存のシステムファイルを使用した場合には、そのシステムファイルに保存されている設定内容が有効になります。設定についての詳細は後述の『設定メニュー』をご参照ください。

## ゲーム開始

New Gameを選んでゲームをスタートすると、ベルウィック同盟とラーズ帝国との激しい戦いの状況が語られた後、リース率いるシノン騎士団がナルヴィアへ向かう途中に立ち寄った村から物語は始まります。村の教会でリースと司祭との会話シーンが終わると自動的に戦術マップが始まり、ゲームのスタートとなります。

司祭との
会話画面

戦術マップ
開始画面

# 戦術マップにおける基本ルール

出撃準備画面

## 出撃

出撃任務・出撃依頼を受け、武器やアイテムを補充して準備が整ったら、いよいよ出撃です。

戦術マップが表示されると画面下部に出撃ユニットのリストが表示され、リストの順番でマップに配置されています。ここでは以下の項目について設定を行うことができます。

### 配置／出撃ユニット入れ替え

方向キーで一人目を選択し◎ボタンを押して決定し、さらに二人目を選択して◎ボタンを押して決定するとユニット同士の配置場所が入れ替わります。ユニットの特徴を考慮して配置しましょう。

### ユニット同士のアイテム交換

□ボタンを押して一人目を選択し、□または◎ボタンで二人目を選択するとアイテム交換の画面が表示されます。

### ステータス画面の表示

△ボタンを押すと選択しているユニットのステータス画面が表示されます。

### マップの確認

×ボタンでマップカーソルが操作可能になります。再度×ボタンを押すと戻ります。

### 出撃人数の制限

出撃させる人数を制限したい場合に使用します。出撃人数を制限するカーソルをL1ボタンで左に、R1ボタンで右に移動します。各マップに設定されている出撃可能なユニット数以上に出撃させることはできません。（出撃ユニットリストの下部にそのマップで出撃できるユニット数が表示されています。最大で16ユニット）

### バリスタの回頭

バリスタを出撃させる場合に、その向きを指定します。L2ボタンで反時計周りに、R2ボタンで時計周りに回頭します。

### マップ表示スケールの変更

SELECTボタンを押すとマップが1画面に収まるように縮小して表示されます。配置が広範囲でユニット入れ替えのスクロールが煩わしい場合に使用します。

## 『同時ターン』の概念について

ベルウィックサーガでは、自軍と敵軍のターンが同時に進行します。

本作での「ターン」は全てのユニットが動かせる時間という概念ではなく、「ターン」のなかで自軍および敵軍ユニットの行動できる機会が混在した形となっています。行動機会は自軍ユニット数と敵軍ユニット数の比率によってきまり、機会が巡ってきた際には、同ターン内でまだ行動を行っていない任意の1ユニットのみを動かすことができます。一度行動を終了したユニットには行動済みを表す「E」のマークが表示されます。行動済みのユニットは同じターン内で再び行動させることができないので、いつ、どういった行動を取るのか、“常に戦況を意識した行動”が求められます。

自軍・敵軍にそれぞれの行動機会が巡ってくるたびに1ユニットごとの行動を繰り返し、最終的に両軍全てのユニットが行動を終えた時点で1ターンが終了します。画面の右上に表示されている行動順序表示（青：自軍　赤：敵軍）により、現在行動中を含む5機会先まで、どちらの勢力の機会になるのかが表示されるので、先の展開を考慮して戦術を組み立てましょう。

同時ターン 1

同時ターン 2

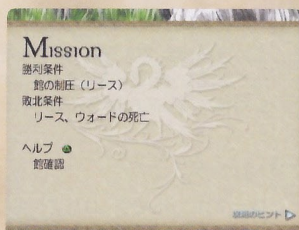
同時ターン 3

同時ターン 4

同時ターン 5

## マップの勝利条件・敗北条件

勝利条件、敗北条件は各マップで異なっています。

戦術マップでCommandメニューの［目的&情報］でそのマップでの勝利条件や敗北条件の確認ができます。新しいマップが始まった時以外にも細かくチェックすることをお勧めします。また、マップによっては［目的&情報］から攻略のヒントを参照することができます。

勝利条件画面

## 武器について

武器にはそれぞれ特徴があり、兵種によって装備できる武器の種類が決められています。

**短剣**
シーフなどが装備可能な武器です。ダメージは全般的に低めですが、相手の防御力に影響されないという特性を持っています。

**剣**
騎士やマーセナリーなどが装備可能な武器です。剣には通常の剣と大剣の2種類あり、大剣はスキル［大剣］がないと装備できません。剣と大剣の区別は武器詳細の武器名称下に表示されるアイコンの形状で識別できます。

**槍**
スピアナイトなどが装備可能な武器です。槍には種類によって攻撃をするまでの移動距離が攻撃力に上乗せされるものもあります。（投げ槍は含まれません）またランス系、フォーク系は技能としては槍扱いですが、装備するにはそれぞれ［ランス］［フォーク］のスキルが必要です。槍、ランス、フォークの区別は武器詳細の武器名称下に表示されるアイコンの形状で識別できます。

**斧**
アクスファイターなどが装備可能な武器です。攻撃力の高さが魅力ですが、命中率はあまり高くないようです。

**弓**
ホースメンなどが装備可能な武器です。射程が長いため相手の反撃を未然に防げますが、懐にもぐりこまれると逆に反撃できなくなってしまいます。

**石弓**
ボウナイトなどが装備可能な武器です。攻撃力がユニットの筋力に影響されないという特徴を持っています。

**バリスタ**
超長距離攻撃で相手に大ダメージを与えることが可能ですが、移動、攻撃、回頭のそれぞれで1ターン消費するので、移動後に攻撃することができないなどの弱点があります。

## オーブについて

この世界では、不思議な力を持ったオーブを介して魔法を使うことができます。オーブは厳しい修行を積んだものにしか扱うことはできませんが、その分大きな効力を持つものが多いようです。オーブには使用回数が設定されており、使用回数が0になると無くなってしまいます。

## 盾について

騎士系ユニットの多くは盾を装備できます。盾は発動すると相手からの攻撃によるダメージを軽減します。盾にはそれぞれ［精度］が設定されており、装備したユニットの技能値によって発動する確率が変わります。

## 装備について

### 武器／オーブ／盾の装備

武器や盾は装備しないと使えません。使用した武器やオーブは自動的に装備しますが、盾は自動的に装備しませんので、新たに盾を入手した時や盾が壊れてしまった時は忘れずに装備しましょう。（投擲スキルや詠唱スキルは、自動的に戦闘前の装備に戻します）

武器非装備画面

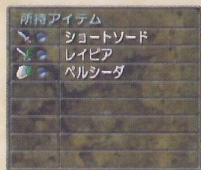
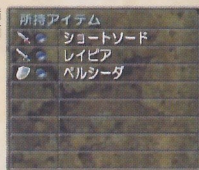
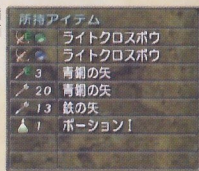
武器装備画面

### 矢

弓や石弓で攻撃するためには矢を装備する必要があります。敵からの攻撃に反撃可能な場面でも矢が装備されていなければ反撃することができません。

矢装備画面

### その他の装備品

盾／弓矢を装備できない兵種は、護符や腕輪などの装備品を装備することができます。

護符装備画面

## 武器・アイテム詳細確認について

ユニットの所持している武器やアイテムにカーソルを合わせ△ボタンを押すと、詳しい性能や現在の状態が表示されます。簡単な説明や特殊効果がある場合もここで確認することができます。

アイテムの中にはレアアイテムとリミットアイテムと呼ばれるものがあり、これらのアイテムには特別なアイコンが表示されます。レアアイテムとリミットアイテムには以下の特徴があります。

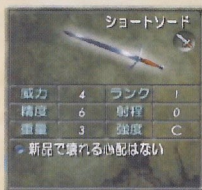
レアアイテムは捨てられません。また、通常の武器などは壊れるとアイテム欄からなくなってしまいますがレアアイテムは、「壊れた剣」などのようなアイテムとして残ります。

レアアイテムアイコン

リミットアイテムは1つしか持てません。リミットアイテムは「大きいもの」のイメージで、馬やバリスタ等がリミットアイテムとして扱われます。

リミットアイテムアイコン

**剣**

威　力：武器の威力です。武器によっては“数値+α”といった状態で表示されます。
精　度：攻撃した時の命中率に影響を与えます。
重　量：武器の重さです。戦速と回避率に影響を与えます。
ランク：装備ランクです。ユニットのレベルが装備ランクに達していないと十分に機能しません。
射　程：武器の射程です。
数　量：武器の耐久度です。Sが一番耐久度が高く、Fが最も低くなっています。

剣詳細画面

**投げ槍・斧**

威　力：武器の威力です。武器によっては“数値+α”といった状態で表示されます。
精　度：攻撃した時の命中率に影響を与えます。
重　量：武器の重さです。戦速と回避率に影響を与えます。
ランク：装備ランクです。ユニットのレベルが装備ランクに達していないと十分に機能しません。
射　程：武器の射程です。
数　量：武器の数量です。

投げ槍詳細画面

**盾**

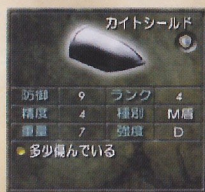
防　御：盾の防御力です。

精　度：攻撃を受けた時の盾の発動率に影響を与えます。

重　量：武器の重さです。戦速と回避率に影響を与えます。

ランク：装備ランクです。ユニットのレベルが装備ランクに達していないと十分に機能しません。

種　別：盾の種類です。種別にはS盾、M盾、L盾の3種があり、それぞれの技能がないと装備できません。

強　度：盾の耐久度です。Sが一番耐久度が高く、Fが最も低くなっています。

盾詳細画面

**オーブ**

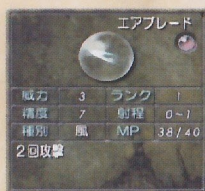
威　力：オーブを使用して攻撃する時の威力です。

精　度：攻撃した時の命中率に影響を与えます。

種　別：魔法のタイプです。種別には神聖、暗黒、炎、風、雷の5種類があり、それぞれの技能がないと装備できません。

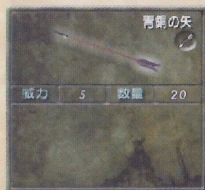
ランク：装備ランクです。ユニットのレベルが装備ランクに達していないと十分に機能しません。

距離・射程：魔法の届く距離です。

Ｍ　Ｐ：オーブの使用回数です。

オーブ詳細画面

**矢**

威　力：矢の攻撃力です。

数　量：矢の数量です。

矢詳細画面

**アイテム**

アイテムの効用が表示されます。

アイテム詳細画面

## 武器・オーブの射程について

武器やオーブにはそれぞれ「射程」が設定されています。相手を攻撃する際にはこの「射程」を意識していくことで、反撃を未然に防ぐなど有利に戦いを進めることができます。なお、使用できる武器の種類はユニットの兵種によっておおよそ決まっています。

**0射程武器**

攻撃対象ユニットがいる地形に移動して直接攻撃する武器です。剣・槍・斧など一般的で使用機会が多くなる武器です。

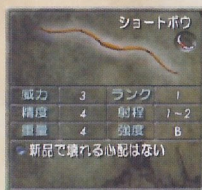
**1射程武器**

隣接したヘクスに対して間接攻撃ができる、石弓(ボウガン)や投擲武器(ピラム、ハンドアクス等)がこれにあたります。

石弓は0−1の射程を持ち、剣や斧といった0射程の武器の攻撃を受けた場合も反撃可能です。

逆に0射程武器に対して攻撃を行った場合、基本的に反撃を受けることはありません。

**1−2射程武器**

弓矢など相手より1ヘクス以上離れた位置から攻撃できる武器です。距離2以上で攻撃する場合の命中率は、距離1で攻撃する場合よりも下がりますが、距離2以上の命中率は攻撃対象と、どれだけ離れていても変化しません。

反撃は弓矢のほか1射程の石弓や投擲武器に対して行うことが可能です。

## 武器・アイテムの消耗について

アイテムやオーブは使用すると数量が減り、0になると使用できなくなります。弓／石弓を除いて、空振りでは武器は劣化しません。盾も発動した場合にのみ劣化します。弓／石弓で使用する矢は、矢を放った回数だけ消耗します。

またスキル［受け流し］が発動した場合にも武器は劣化します。強度は劣化しやすさを表わしており、Sランクの武器は壊れにくく、Fランクの武器は、5～6回使用するだけで壊れてしまうかも知れません。

壊れにくい　S　A　B　C　D　E　F　壊れやすい

アイテムやオーブのように使用可能な回数は表示されませんが、数値の代わりに耐久度の目安として色で現在の状態を表示しています。

新品　青　緑　黄　橙　赤　壊れる

耐久度を示す色はあくまでも目安であり、時には黄色の状態から1度の使用で壊れることがあるかもしれません。

出撃の際には使用頻度の高い武器は余裕をもって準備しましょう。赤は壊れる寸前の状態です。連続した攻撃には使用しないよう注意が必要です。

## 移動範囲・攻撃範囲の表示について

未行動のユニットにカーソルをあわせ◎ボタンでつかむと移動範囲が表示されます。未行動ユニットは青色で、行動済みユニットは白色に緑枠で移動範囲が表示されます。

つかんだユニットが攻撃可能な範囲を攻撃範囲といいます。攻撃範囲は移動範囲を取り囲むように赤色で表示されます。初期設定では表示されていませんが、バリスタのみ設定によらず攻撃範囲が表示されます。

## 攻撃について

戦術マップでは、戦闘に参加しているプレイヤーユニットを操作して、コンピュータの操作する敵ユニットと戦闘を行います。
ベルウィックサーガでは基本的に、後手のユニットが反撃可能な武器を装備していても、先手のユニットの攻撃でダメージを受けると反撃することができません。（一部例外を除く）先手の攻撃が外れたり、先手の攻撃がヒットしても後手のユニットにダメージを与えられなかった場合は後手のユニットの反撃が可能となります。

先手ユニットの「命中率」と後手ユニットの「回避率」が戦闘を左右するので、ユニットの特徴や能力に応じて、「高い命中率を生かし、反撃させない先手での攻撃を主とした戦い方」を重視するか、「高い回避率を生かし、反撃を中心とした戦い方」をするのかを考えて戦術を組み立てましょう。

攻撃画面

反撃画面

## Exp（経験値）の取得について

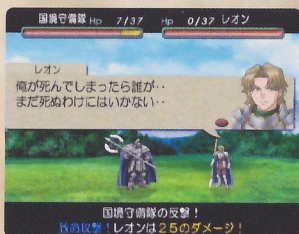
戦闘で敵を倒すことでExp（経験値）を取得できます。敵ユニットにダメージを与えただけではExpは取得できません。シスターなど回復系ユニットは回復魔法を使うことでExpを取得できます。また、ユニットを捕縛した場合は、捕縛されたユニットを倒した場合と同じExpを得ることができます。

経験値取得画面

## HP（ヒットポイント）の回復

ユニットにはそれぞれHPが設定されており、HPが0になるとユニットが死亡してしまい、それ以降使用できなくなってしまいます。
戦闘で受けたダメージによるHPの減少は下記の方法で回復させることができます。

・ポーションなどの回復アイテムの使用
・ヒールなどのオーブの効果を受ける（ただし、オーブの使用者は自分を回復させることはできない）
・スキル「癒し」：ターン開始時に3ヘクス以内の自軍ユニットのHPが0～3回復
・地形による回復：「教会」「修道院」でターン開始時に回復

この他に、食事の効果やアイテムによってもHPが回復する場合があります。また、戦術マップをクリアして生き残ったユニットのHPは全て回復します。

ユニット死亡画面

ポーション使用画面

ユニット死亡画面

教会での回復画面

## 軽傷状態・戦闘不能状態について

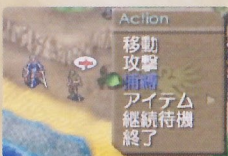
軽傷ユニット画面

戦闘不能ユニット画面

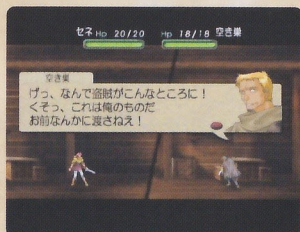
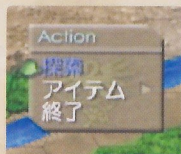
戦闘で軽傷状態になると、物理攻撃武器や盾は一時的に非装備状態になります。(オーブや護符などは装備したままです)軽傷状態は特にユニットの能力的な制約を受けませんが、この状態の時にダメージを受けると戦闘不能状態になる確立が高くなります。軽傷状態の時にはダメージを受けないように注意が必要です。軽傷状態は3〜7ターンで自動的に回復します。またHPが満タンになったときにも軽傷状態から回復します。強健スキルを持つユニットは戦闘不能や軽傷になりません。

戦闘不能状態は戦闘で大ダメージを受けたり、軽傷状態でダメージを受けた場合になることがあります。戦闘不能状態では「移動」「離脱」以外のコマンドを使用することができなくなります。つまり、逃げることしかできなくなります。戦闘不能状態で移動する場合は、通常の移動と違ってキャンセルできません。さらに移動中も最大距離を移動できず、途中で止まってしまうことがあります。また、戦闘不能状態のユニットを「捕縛」コマンドを使用して捕まえることができます。戦闘不能状態は特殊な薬やオーブを使用しない限り、戦術マップ内では回復しません。マップをクリアしても、その章の間は別のマップに出撃させることはできません。

## 捕縛について

戦闘不能状態の敵ユニットに隣接すると「捕縛」コマンドが表示されます。ユニットを捕縛した場合は、捕縛されたユニットを倒した場合と同じ経験値を得ることができそのユニットの持ち物を手に入れることができます。スキル [護衛] を受けているユニットは捕縛されることはありません。戦闘不能状態のプレイヤーユニットも捕縛されることがあります。捕縛されたプレイヤーユニットは捕虜交換によって取り戻すことができます。

## 探索について

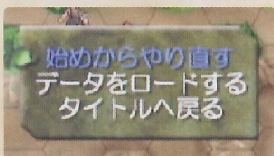
スキル［探索］を持つユニットは、特定の場所で［探索］コマンドを使用することができます。敵が潜んでいる場合は強制的に戦闘になります。戦闘は5回の攻防を繰り返しますが、途中でどちらかのHPが0になった時点で戦闘は終了します。探索側のHPが残っていれば探索は成功です。探索側のHPが0になってしまった場合は探索失敗となりますがユニットが死亡することはありません。

探索に成功すると隠されたアイテムなどを手に入れることができます。探索できる場所は民家以外の場所にも設定されたマップもあります。探索できる場所には、キラキラ光るアニメーションが表示されますので、見逃さないように注意しましょう。

## 賞金首について

戦術マップ内には敵、あるいは敵に紛れて傭兵ギルドで手配された賞金首が現れることがあります。
賞金首を倒せば傭兵ギルドから賞金がもらえます。もし運良く捕らえることができれば、倒したときよりも多額の賞金がもらえます。

## ゲームオーバー

各戦術マップに設定されている敗北条件にあてはまる状態になってしまうと、その時点でゲームオーバーとなります。

ゲームオーバーになると、その戦術マップを始めからやり直す、セーブデータをロードする、タイトル画面に戻る、の3つを選択することができます。

## 騎馬について

ユニットの兵種によって馬に乗ることができ、騎馬状態のユニットは移動の数値が上がります。
馬にはさまざまな種類があり、一部の特別な駿馬は、騎乗時にパラメータが上がるなどの能力を持っています。

馬にもHPが設定されており、騎乗状態のユニットがダメージを受けると馬もダメージを受け、馬のHPが0になると馬は死亡してしまいます。下馬状態でユニットがダメージを受けた場合は馬にはダメージはありません。基本的に馬のHPは回復しませんが、スキル[愛馬]を持ったユニットの乗った馬は「次章」へ移るタイミングで少量ですがHPが回復します。

馬を所持しているユニットに新たに馬を与えると、今までの馬はいなくなってしまうので注意しましょう。

| スキル | |
|---|---|
| 再移動 | 攻撃した後に残った移動力で移動できます |
| 連続 | 2回続けて攻撃する場合があります |
| 指揮官 | 3ヘクス以内の味方の命中率が10%上昇します |
| 強健 | 戦闘不能になりません |
| 上級装備 | レベル+7ランクの武器や盾が装備できます |
| | |
| | |
| 名馬騎乗 | シノン馬：俊敏+2 |

スキル確認画面

## ユニットについて

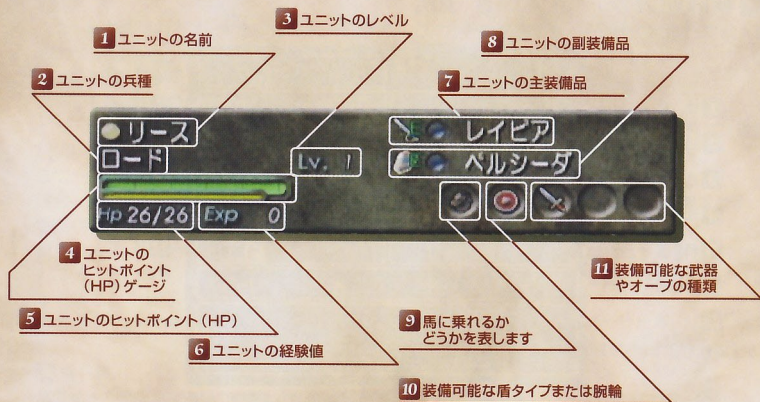
### ユニットとは？

『ベルウィックサーガ』では、マップ上に登場するキャラクターのことを『ユニット』と呼びます。
ユニットには、プレイヤーが操作することのできる『プレイヤーユニット』、敵軍に所属し、プレイヤーユニットと敵対している『敵ユニット』、そしてプレイヤーと敵対しているわけではありませんがプレイヤーが操作することもできない『NPCユニット』に大別されます。

物語を進めてゆくと、様々な出来事と共に、新たな仲間（プレイヤーユニット）との出会いが待っています。また、NPCユニットや敵ユニットの中にも、特定のプレイヤーユニットが話しかけたり、特定のイベントを発生させたりすることによって、仲間（プレイヤーユニット）になってくれる者がいます。

### ユニットのパラメータ

パラメータ画面

それぞれのユニットは、以下のパラメータをデータとして持っています。これらのパラメータは、カーソルをユニットに合わせて△ボタンを押すと開く、ステータス画面で確認することができます。

**1 ユニットの名前です。**

名前の横のマークは次の様な意味です。

●：自軍ユニットを表します。

◆：傭兵・ゲストユニットを表します。

★：強制出撃ユニットを表します。

**2 ユニットの兵種です。**

この兵種によって装備可能な武器の種類が決まっています。

**3 ユニットのレベルです。**

レベルが高いほど強力な武器／盾を扱うことができる様になります。

注：装備するユニットのレベルが装備ランクより低い場合、その不足分に応じて武器や盾の使用に失敗する確率が高くなり、その武器や盾の特殊効果は発生しません。

※装備するユニットのレベルが装備ランクより低い場合、その不足分に応じて武器や盾の使用に失敗する確率が高くなり、その武器や盾の特殊効果は発生しません。（特殊効果：攻撃数+、致命+、追加効果などアイテム詳細の説明欄に記述された内容）

**4 ユニットのヒットポイント（HP）ゲージです。**

騎馬を持っているユニットは黄色いゲージがあわせて表示され、騎馬のHPを表します。

**5 ユニットのヒットポイント（HP）です。**

現在のHP／最大HPを表しています。

HPが0になるとユニットは死亡します。

**6 ユニットの経験値です。**

100になるとレベルアップします。

レベル30が最大値です。

**7 ユニットの主装備品です。**

装備している武器やオーブを表しています。

**8 ユニットの副装備品です。**

盾や矢、腕輪などの装備品を表しています。

**9 馬に乗れるかどうかを表します。**

馬アイコンに×がついている場合は馬を所持していないことを表します。

**10 装備可能な盾タイプまたは腕輪です。**

**11 装備可能な武器やオーブの種類です。**

最大3種類まで表示されます。

## 戦闘能力

| 戦闘能力 | | 精神 | 0 |
|---|---|---|---|
| 攻撃 | 9 | 筋力 | 5 |
| 防御 | 5 +7 | 俊敏 | 6 |
| 命中 | 68 | 射程 | 0 |
| 致命 | 0 | 移動 | 4 |
| 戦速 | 3 | 種別 | 騎士 |
| 回避 | 8 | 6 | 10 |
| 状態 | | | |

1 攻撃　2 防御　3 命中　4 致命　5 戦速　6 精神　7 筋力　8 俊敏　9 射程　10 移動　11 種別　12 回避　13 状態

戦闘能力画面

### 1 攻　撃

現在装備中の武器で攻撃する時の攻撃力です。回復オーブを装備している場合には回復量になります。
攻撃力には武器の能力で記号が付くことがあります。

- ＋：攻撃数＋武器を装備している事を表します。
- ＋α：短剣装備時の筋力による攻撃力補正を表します。
- ／数字：数字は魔法属性の追加ダメージです。
- ×n：n回攻撃武器を装備していることを表します。
- ＋nH：移動距離による追加ダメージです。

槍などで、例えば6+2Hと表示されている場合、（2×移動距離）＋6が攻撃力となります。

### 2 防　御

物理防御力です。盾による防御加算がある場合には＋盾防御と表示されます。

### 3 命　中

現在装備中の武器で攻撃する時の命中率です。

### 4 致　命

現在装備中の武器で攻撃する時の致命攻撃の発動確率です。

### 5 戦　速

ユニットの戦闘速度です。戦闘速度は主に回避率に影響します。また、この値が相手より高いと、相手の攻撃をかわしたときに、再攻撃が発生します。さらに、この値が11を超えると、敵の距離1攻撃をかわした場合に切り込み反撃を行うことができます。

### 6 精　神
ユニットの精神力です。大きいほど魔法攻撃の威力や回復魔法の回復量などが増大します。また、対魔法攻撃時の防御力として魔法攻撃のダメージを軽減します。

### 7 筋　力
ユニットの筋力です。装備品が剣・槍・斧・弓の場合、攻撃力に加算されます。装備品が石弓の場合は攻撃力には加算されません。装備品が短剣の場合、0～筋力までのランダム値が攻撃力に加算されます。また、武器や盾の重量による戦闘速度の低下を、筋力の半分の数値まで打ち消すことができます。

### 8 俊　敏
ユニットの素早さです。この値が大きいほど攻撃をかわしやすくなります。

### 9 射　程
現在装備中の武器の射程距離です。

### 10 移　動
ユニットの移動力です。移動力は兵種によってさまざまです。また、スキルや馬の種類によって移動力が上がる場合があります。

### 11 種　別
ユニットの種別です。移動時の地形への進入ロスは、この種別により異なります。

### 12 回　避
左から、近接打撃攻撃回避率／近接魔法攻撃回避率／遠隔攻撃回避率を表しています。

近接打撃攻撃回避率
0～1距離の物理攻撃に対する回避率です。

近接魔法攻撃回避率
0～1距離の魔法攻撃に対する回避率です。魔法の近接攻撃に対して地形効果による回避率向上はありません。

遠隔攻撃回避率
2距離以上の物理・魔法攻撃に対する回避率です。

### 13 状　態
ユニットの現在の状態です。睡眠・混乱・毒・戦闘不能などの状態を表します。

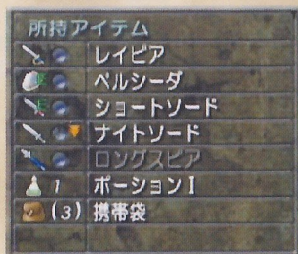
## 所持アイテム

アイテムはユニット1体につき8つまで持つことができます。所持アイテム欄にはユニットが持っているアイテム名、アイテムの種類を表すアイコン、残り使用回数、耐久度などが表示されます。

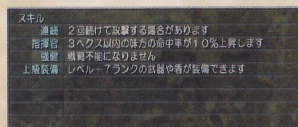
通常のアイテム名は白色の文字で表示され、特別なユニット専用のアイテムは青色で表示されます。また、兵種により装備できない武器やオーブなどのアイテム名は灰色の文字で表示されます。

また△ボタンを押し、カーソルをアイテム表示欄にあわせると各アイテムの詳細説明が表示されます。
アイテム「携帯袋」は中に8つまでアイテムを入れることができます。

所持アイテム欄が開いた状態で△ボタンを押すと、アイテムの詳細なパラメータを見ることができます。

敵ユニットの所持アイテムで名称の右側に「D」と表示されているアイテムは、その敵ユニットを倒した時に入手できるアイテムです。

## スキル

ユニットの持っているスキルの名称と、その効果の一覧が表示されます。△ボタンを押すと各パラメータの発動条件や更に詳しい効果の説明が表示されます。

| スキル | |
|---|---|
| 連続 | 2回続けて攻撃する場合があります |
| 指揮官 | 3ヘクス以内の味方の命中率が10%上昇します |
| 強健 | 戦闘不能になりません |
| 上級装備 | レベル+7ランクの武器や盾が装備できます |

## パラメータ成長履歴

ユニットのパラメータの成長履歴をグラフで確認することができます。確認できるのは筋力・俊敏・HP・防御・精神の5項目です。

## 技能

装備可能な武器の技能を表します。数字が高ければ高いほど、その種類の武器の取り扱いに長けている事を表しています。（命中率にボーナスが加算されます）

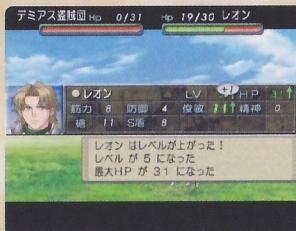
装備した武器で戦闘を行うことで、その武器種類の数値が上昇していきます。数字が緑色になると、それ以上は上昇しません。

| 技能 | | 炎 | - | 短剣 | - | 槍 | - | S盾 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神聖 | - | 風 | - | 剣 | 8 | 弓 | - | M盾 | - |
| 暗黒 | - | 雷 | - | 斧 | - | 石弓 | - | L盾 | - |

## ユニットの成長とクラスチェンジ

Expが100になると、そのユニットはレベルアップし、いくつかのパラメータがアップします。ただし、各ユニットにはそれぞれ固有の成長率が設定されており、それぞれ成長の度合いが違います。そのため、ユニットによってはレベルアップしても全く成長がみられない場合もあります。

ユニットよっては、設定された条件を満たすことでイベントが発生し、上位兵種にクラスチェンジすることがあります。

レベルアップ画面

パラメータアップ画面

## 成長の限界とパラメータの上限

ユニットのレベルは最大30まで上げることができます。各ユニットのパラメータの上限は種別によって異なっております。パラメータが上限に達すると数値が緑色で表示されます。各パラメータが上限に達している場合、パラメータを恒常的に上げる効果のあるアイテムは使用できません。移動は種別によって決まっています。ただし、スキルや馬の種類によって移動力が上がる場合があります。技能値も上限に達するとステータス画面の技能値の表示が緑色になります。

## ユニットのスキル

各ユニットにはさまざまなスキルが設定されています。スキルのタイプは大きく分けると［コマンド］タイプと［オート］タイプの2種に分けられます。

［コマンド］タイプはユニットの行動を決定するコマンドとして表示され、プレイヤーの判断でスキルを使用できます。［オート］タイプは［待伏せ］や［弓回避］のように、敵からの攻撃に対して自動的に発動するタイプや、定期的に発動する［癒し］のようなタイプがあります。プレイヤーの操作では使用できません。

コマンドスキル

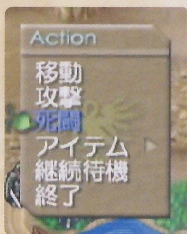
コマンドタイプには以下のような種類があります。

**回数制限：**［盗む］など。1マップに使用できる回数が制限されている。
**使用間隔制限：**［再攻撃］など。使用できるまで一定ターン数の経過が必要。

コマンド使用戦闘画面

また、マップ中で使用が制限されるものもあります。

**移動前コマンド：**［挑発］［射撃待機］など。
**通常コマンド：**［護衛］［馬交換］など。
**その他のコマンド：**［再攻撃］［再移動］など。

一部の特別な駿馬（シノン馬など）もスキル扱いになっています。これらの馬は、騎乗時にパラメータが上がるなどの能力を持っています。

オートタイプ発動画面1

オートタイプ発動画面2

## スキルの習得

各ユニットは、最初から持っているスキルの他に、さまざまな条件を満たすことで新たなスキルを身に付ける場合があります。また、通常のスキルと違い馬に騎乗している間や食事の効果で一時的にスキル効果を得られることがあります。

一定レベル到達

食事効果

恒久的なスキルの習得

一定のレベルに達したときに習得
クラスチェンジで習得

一時的なスキル効果

駿馬騎乗で付加：馬が死亡する、別の馬に乗り換えるまで有効
食事の効果として付加：その章の間だけ有効
装備している武器などの特殊効果として付加

# ユニットの行動コマンド

## 「Action」メニュー

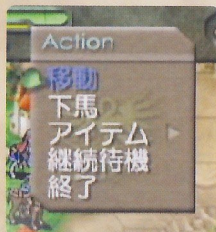
戦術マップで、まだ行動していないユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、「Action」ウインドウが表示されます。「Action」ウインドウには、そのユニットが現在の状況でとれる行動コマンドが表示されます。

**代表的な行動コマンド**

移　動：移動可能範囲が表示されます。カーソルで移動先を指定して◎ボタンを押すとユニットが移動します。

攻　撃：攻撃可能な場所に敵ユニットがいる場合に表示されます。◎ボタンを押すとそのユニットが持っている攻撃可能な武器を選択します。この時、攻撃可能範囲に複数の敵ユニットがいる場合は攻撃する敵ユニットを選択して攻撃を仕掛けます。

投　擲：スキル［投擲］を持っているユニットが投擲武器で攻撃可能な場所に敵がいる場合に表示されます。投擲攻撃後は、現在装備中の武器を装備しなおします。

下馬／騎乗：騎馬または飛竜に乗っているユニットが、馬から降りたり、再び馬に乗るためのコマンドです。馬から降りると移動力は下がりますが、馬に乗ったままでは進入できない地形に移動できるようになります。飛行ユニットは、徒歩のユニットでは進入できない地形にも入ることができます。

アイテム：「Item」メニューを表示します。「Action」メニューと同じようにそのユニットが現在の状況でとれるアイテムコマンドが表示されます。

継続待機：行動を終了し、待機し続けます。継続待機中のユニットを選択すると継続待機を解除できます。

終　了：行動を終了し、待機します。行動が終了したユニットには行動済みを表す「E」のマークが表示されます。

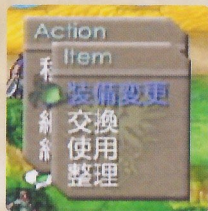
再移動：残った移動力で移動できます。ただし、移動後は待機しかできません。

## 「Item」メニュー

武器の装備変更、アイテムの使用、ユニット同士のアイテム交換、武器アイテムの廃棄などを行います。

**アイテムコマンド**

装備変更：武器や盾を装備したり、はずしたりします。装備品を選択すると、現在装備中の武器と選択中の武器の比較値が表示されます。

交　換：他のユニットとアイテムのやりとりをします。複数のユニットと隣接している場合は、交換したい相手を選択できます。

使　用：アイテムを使用して待機します。

整　理：アイテムを捨てたり、携帯袋に格納したり、携帯袋の名前をつけたりします。

# 戦術マップメニュー

戦術マップで■ボタンを押すと「Command」メニューが表示されます。「Command」メニューでは、現在の状況や勝利条件の確認、ゲームシステムの各種設定やセーブ・ロードなどができます。

## 「Command」メニュー

Commandメニュー画面

目的＆情報画面

**目的&情報**：ターン数　現在のターン数
勝利条件　そのマップのクリア条件
敗北条件　そのマップの敗北条件
重要イベント　イベントを消化するかどうかでゲームの進行に大きな影響のあるもの
ヘルプ　勝利条件を達成するために必要な情報が確認できます。（制圧場所や離脱位置の確認など）　攻略のヒントそのマップで新しく登場したシステムなどを説明しています
※ターン数、勝利条件、敗北条件以外はマップによって記述のないものもあります。

**状況確認**：重要アイテムや依頼内容などを表示します。

**部隊表**：戦術マップ上のユニットリストを表示します。

**マップ**：縮小マップを表示します。

**設定**：設定メニューを表示して、ゲームシステムの各種設定を行うことができます。詳細は後述の『設定メニュー』をご参照ください。

**中断**：戦闘の現在の状況をセーブします。セーブデータは次回ロード後に消去されます。

**ロード**：ゲームデータをロードします。

**ターン終了**：ターンを終了します。

# バトルに影響を及ぼす状況

戦術マップは、平地や森林、川などのさまざまな地形で構成されています。地形によっては移動しやすい場所や、休息ができる（毎ターンHPが回復する）場所など、それぞれに特徴があります。特に、戦いに適した地形の上にいると、敵からの攻撃を受けたとき、回避率にボーナスを得ることができます。このボーナスを『地形効果』と呼び、地形効果の高い地形にユニットを待機させることで、敵からの攻撃を受けにくくすることができます。ここでは、それらの地形の一部を紹介します。なお戦術マップ画面の画面下部にはカーソル位置の地形と地形効果、現在のターン数が表示されています。

地形効果確認画面

## 地形と地形効果

**平地（地形効果2%）**
もっともよく見られる地形です。特に身を隠すものも、移動のさまたげになるようなものもありません。

**荒地（地形効果5%）**
不毛な大地のあちこちにゴツゴツした岩などが転がる荒れ果てた場所です。足場が悪いため、移動しにくくなっています。

**砂地（地形効果0%）**
砂漠や砂浜などの地形です。砂に足を取られるため重い装備が基本となる兵種にとっては移動しにくい地形です。

**森林（地形効果9%）**
森の木々が遮蔽物となるため、敵の攻撃をよけやすいですが移動もしにくい地形です。

**崖（地形効果0%）**
馬や重騎士系ユニットは通ることができません。またスキル[崖移動]を持っていないユニットは回避が0になってしまいます。

**山岳（地形効果0%）**
高い山です。飛行ユニットでのみ飛び越えることができます。

**川（地形効果12%）**
地形効果は高めですが、普通のユニットは進入できません。

**浅瀬（地形効果0%）**
海や川などの浅瀬です。重い装備が基本となる兵種にとっては移動しにくい地形です。

**海／湖（地形効果15%）**
川と同様に普通のユニットは進入できません。川より深いので、地形効果は川より高めです。

**城門（地形効果0%）**
城への入り口などで、プレイヤーユニットの進入を妨げる、障害物に近い地形です。味方の城門は閉まっていても通行可能です。敵も敵の城門を通って移動してきます。敵の城門は攻撃を加えて破壊するか、スキル[開錠]があれば開きます。

**砦（地形効果10%）**
戦いのために築かれた砦です。地形効果が高い。

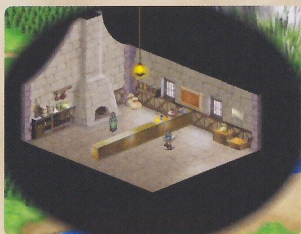
**城（地形効果10%）**
敵の拠点となっている場合はプレイヤーユニットで制圧し、敵から守るときは死守すべき施設です。

**跳橋（地形効果0%）**
上げられた跳ね橋です。この状態では渡ることはできません。番小屋をユニットが訪れると橋をおろすことができ、ユニットが通ることができるようになります。

**玉座（地形効果10%）**
屋内マップで見られる、王が座る玉座です。マップによっては、ここを制圧することがクリア条件となっている場合もあります。

**毒沼（地形効果0%）**
毒の沼地です。この上で待機していると、毎ターン少しずつHPが失われていきます。移動もしにくく危険な地形です。

## マップ上の施設

戦術マップには便利な施設が点在しています。時には重要なイベントが発生したり、アイテムを入手することがあるかもしれません。

### 施設

**民家（地形効果5%）**
村人や市民が住んでいる家です。スキル[探索]を持つユニットが民家を探索し盗賊と遭遇した場合は戦闘となります。戦闘に勝利するとアイテムを入手できます。

**商店（地形効果5%）**
武器やアイテムを売買しているお店です。遠征先の商店ではナルヴィアでは見られないアイテムを売っているかもしれません。

**灯台（地形効果6%）**
索敵マップではユニットの視界が+3されます。

**教会（地形効果5%）**
この上で待機することによって、ターン開始時にHPを若干回復することができます。

# 城下マップ

リース達の基点となるナルヴィアには、戦いの準備をおこなう執務室のほか武器やアイテムを扱う施設が数多くそろっています。

## 各施設について

**執務室**
リース達、シノン騎士団の基点となる場所です。秘書のティアンナに話し掛ければ部隊の編成やアイテムの受け渡し、その他、作戦の確認、出撃準備からゲームのセーブ・ロードまでさまざまなことができます。

**私室**
リースの使用する部屋です。執務室から出入りすることができます。購入した家具はここに配置されます。

**保管庫**
アイテム保管庫です。アイテムを携帯袋に入れた状態で保管しておくことが可能です。執務室から出入りすることができます。

**地下牢**
主に敵兵の捕虜を収監しています。捕虜がいる場合には時折敵国より捕虜の交換等が条件付きで行われる事があります。

**剣と盾の店**
剣と短剣、盾を売っているお店です。

**槍と斧の店**
槍、斧を売っているお店です。

**弓と矢の店**
弓と矢を売っているお店です。

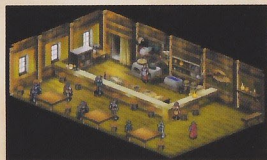
**軍馬取引所**

軍馬を扱っている厩舎です。新たに軍馬を購入するときに訪れてみましょう。

**大衆酒場**

各国の行商人や傭兵、街の人達と多くの人々が利用している。日頃から様々なうわさや情報が飛び交っているようです。

**食堂 川蝉亭**

食事をする事ができます。料理は食べる人間の好みによって効果は様々ですが、食事の効果によっては戦いに際して有利に戦えるようになるかもかもしれません。食事効果はその章の間有効で、その効果を消すことや、他の食事を食べ直すことはできません。「待機」フェーズ（任務終了後～次章へ進めるまでの間のフェーズ）では、出撃依頼を受けた状態でないと食事はできません。

**職人工房**

特定の素材から、お店では買えない貴重な武具やアイテムなど製作してくれます。材料になりそうなものを手に入れられたら持ち込んでみましょう。

**傭兵ギルド**

傭兵を雇用する時に立ち寄ってみましょう。その他に、賞金の掛けられた賞金首の情報を得る事ができます。

**ヴェリア神殿**

神殿では、神官や魔道士が使用するオーブを有料で譲り受けることができます。

**図書館**

古の文献やこの大陸での知識の多くがここに収められています。ヴェリア神殿の奥から移動できます。

**修道院**

シスター達の手によって病人や怪我人の治療を行う施設です。

**墓地**

戦で命を落とした者たちが眠る場所です。修道院の奥から移動できます。

これらの施設の他にも、ナルヴィア城下のさまざまな場所で住民たちから話しが聞けるかもしれません。戦闘の下準備の時だけでなく、戦闘から帰還した時などもいろいろな場所へ足を伸ばしてみましょう。

## 職人工房でのアイテムの合成について

ここではリストに表示されたアイテムを渡すと、有料で稀少なアイテムを作ってもらえます。揃っていない素材を預けておくことや、合成前の素材の返却もできます。また素材として武器などを渡す場合は、新品でなくても構いません。合成に使用する素材はお店で購入、敵がドロップ、宝箱や袋、依頼の報酬などで入手できます。

# 「Command」メニュー

出撃準備：出撃・待機させるユニットの選択、隊列の変更、装備変更、ユニット間でのアイテム交換、ユニットのアイテム整理、全ユニットのアイテム一覧の閲覧などを行うことができます。

状況確認：出撃任務、住民依頼、出撃依頼の一覧、重要アイテム、アイテム一覧、部隊情報などを表示します。また現在の所持金も表示されます。
※所持金の上限は 999999 ディナールです。
　これを越えてお金を入手することはできません。

設　　定：設定メニューを表示して、ゲームシステムの各種設定を行うことができます。詳細は後述の『設定メニュー』をご参照ください。

外出する／自室にもどる：
執務室から外出します。
外出している場合は自室に戻ります。

# 捕虜交換

戦術マップで捕縛した敵ユニットは、捕虜としてナルヴィアの地下牢に収容されますが、帝国から捕虜交換を持ちかけられることがあります。捕縛されたプレイヤーユニットも捕虜交換によって取り戻すことができます。

## 捕虜交換の条件

捕縛した敵ユニットが捕虜交換の対象かどうかは、敵ユニットの兵種とマップによって決まります。
捕虜交換の対象となるのは、騎士系や兵士系など軍に所属している兵種か、ラーズ神官などラーズ系の兵種だけです。山賊、盗賊やマーセナリーなどは対象外となります。また、例外として敵を捕縛しても捕虜交換の対象とならないマップもあります。

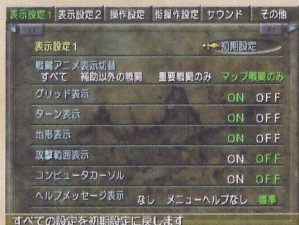
# 設定

## 表示設定 1

### 初期設定

すべての設定を初期設定に戻します。

### 戦闘アニメ表示切替

すべて：すべての戦闘を表示切替します。
補助以外の戦闘：回復魔法などの補助魔法以外の戦闘を表示切替します。
重要戦闘のみ：マップ上の重要ユニットとの戦闘を表示切替します。
マップ戦闘のみ：すべての戦闘を表示切替しません。

表示設定画面1

### グリッド表示

グリッドの表示を切り替えます。

### ターン表示

ターン表示を切り替えます。

### 地形表示

地形表示を切り替えます。

### 攻撃範囲表示

ユニットの攻撃範囲を表示するかどうかを設定します。

### コンピュータカーソル

コンピュータ思考時のカーソルを表示するかどうか設定します。

### ヘルプメッセージ表示

ヘルプメッセージの表示を設定します。

## 表示設定 2

### 戦闘前パラメータ比較表示

戦闘前に相手ユニットとの戦闘力の比較の表示をします。

### 行動順序表示

各勢力の行動順番を画面右上に表示します。

## 未行動ユニットの警告

ターン終了コマンドを選択時に未行動のユニットがいた場合、警告メッセージを表示します。

## 移動経路の表示

移動範囲展開時に移動範囲内にカーソルがある場合に、移動経路を表示します。

## 勢力識別マーカの表示

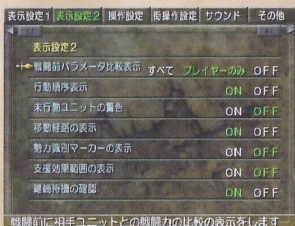
所属勢力のマーカーを表示します。

## 支援効果範囲の表示

スキルなどによる支援効果範囲を表示します。

## 継続待機の確認

継続待機コマンド選択時の確認の有無を設定します。

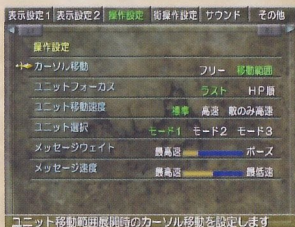
表示設定1 表示設定2 操作設定 街操作設定 サウンド その他
表示設定2
戦闘前パラメータ比較表示 すべて プレイヤーのみ OFF
行動順序表示 ON OFF
未行動ユニットの警告 ON OFF
移動経路の表示 ON OFF
勢力識別マーカーの表示 ON OFF
支援効果範囲の表示 ON OFF
継続待機の確認 ON OFF
戦闘前に相手ユニットとの戦闘力の比較の表示をします

表示設定画面2

# 操作設定

## カーソル移動

ユニット移動範囲展開時のカーソル移動を設定します。

## ユニットフォーカス

プレイヤーがユニット操作状態になったときのカーソル位置を指定します。ラストはターン開始時には前ターンの最後に操作したユニットにフォーカスし、それ以後前回操作したユニットの近くの未行動ユニットにフォーカスします。HP順は未行動でHPが最も少なくなっているユニットにフォーカスします。

操作設定画面

## ユニット移動速度

ユニットの移動速度を設定します。

## ユニット選択

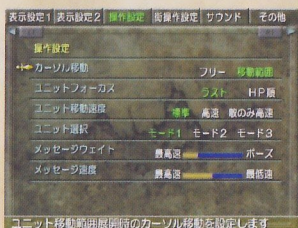
戦闘ユニット選択などの選択キー操作を設定します。モード1は上下順、モード2はカーソル入力方向、モード3は方位順です。

## メッセージウェイト

メッセージウェイト設定をします。最高速の場合、メッセージウェイト時に1秒で次のメッセージに進みます。ポーズは◎ボタンが入力されるまでウェイトします。

※初期設定では自動的にメッセージが流れていく設定になっています。メッセージ速度はイベントでのメッセージ表示中に◉ボタンを押すことで、いつでも設定を変更できます。

## メッセージ速度

メッセージ速度の設定をします。

操作設定画面

# 街操作設定

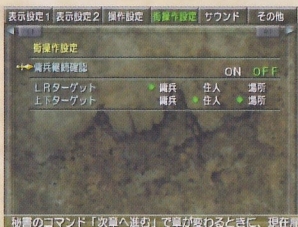
## 傭兵継続確認

秘書のコマンド「次章へ進む」で章が変わるときに、現在雇っている傭兵の雇用を継続するかどうか選択する画面を表示します。

## LRターゲット

街での L1 ／ R1 ボタンでターゲットするユニットを選択します（複数選択可能）方向キーの左右で選択して◎ボタンで決定してください。

## 上下ターゲット

街での方向キーの上下でターゲットするユニットを選択します（複数選択可能）方向キーの左右で選択して◎ボタンで決定してください。

街操作設定画面

## サウンド

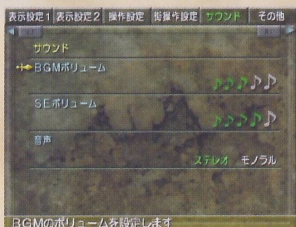
### BGMボリューム

BGMのボリュームを5段階で設定します。

### SEボリューム

効果音のボリュームを5段階で設定します。

### 音声

ステレオ／モノラルの切り替えをします。

サウンド設定画面

## その他

### ちらつき防止（フリッカーフリー）フィルタ設定

画像のちらつき防止フィルタ（フリッカーフリーフィルタ）の設定をします。シャープにするほど画像ははっきりしますが、ちらつきが増加します。ソフトにするとちらつきは減少しますが、画像がややぼやけます。

### 画面位置調整

画面位置を調整します。◎ボタンで調整モードに入ります。

### 振動機能

振動機能のON／OFFを設定します。

その他設定画面

# 攻略のヒント

## Ⅰ章

### 重要イベントとは

重要イベントとは、そのマップ内で発生するイベントで、ユニットの加入など今後のゲームの進行に大きく関わるイベントの事です。

会話コマンド画面

### 会話コマンド

普段は出ていませんが、特定のユニット同士が隣接すると「会話」というコマンドが出ることがあります。これを選択すると、会話イベントが始まります。

このマップではリースとイゼルナが隣接すると会話コマンドが使用できます。

NPCとの会話画面

### 武器のランク

武器ランク画面

武器には「ランク」が設定されています。これは、その武器を取り扱える「レベル」を表しています。
自分のレベル以上のランクの武器を使用した場合

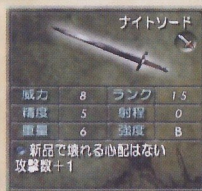
- 攻撃などに失敗することがある
- 盾防御に失敗することがある
- 武器の特殊効果が発動しない

というデメリットがあります。

ナイトソード・ウォード所持画面

たとえば、ウォードの持っているナイトソードは攻撃数＋1の特殊効果がありますが、これはリースが使用しても、攻撃数＋1の効果は発揮されません。

ナイトソード・リース所持画面

リースは自分のレベルより上ランクの武器が使用できるスキル[上級装備]を持っていますが、それでも＋7の範囲までで、ナイトソードのランクには足りません。

## 馬の死亡について

馬もユニットと同様、ダメージを受けると体力が減少します。

馬のHPはユニットHPゲージの下に表示され、設定されている馬のHPが0になると死亡したことになり、消滅します。死亡した馬は復活しませんが、新たに購入することによって再び騎乗することができるようになります。

騎馬喪失1

騎馬喪失2

## 店について

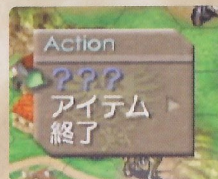
戦術マップの中には武器やアイテム、素材といったものを販売する店が開かれていることがあります。

マップ1ではゲームスタート時にリースが配置されている位置の左下方向にある青い屋根の民家が店です。何を販売しているかはマップによって異なりますので、見つけたら確認してみるといいでしょう。ただし、馬に乗ったまま入ることはできません。

戦術マップの店画面

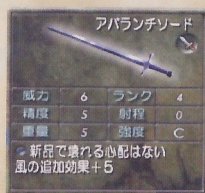
## イベントアイコンについて

マップ内で吹き出しのアイコンが出ている場所は、そこにはなにかしらのイベントが発生しているという印です。ただし、いきなり戦闘に入る場合もありますので注意が必要です。

吹き出しアイコン画面

吹き出し???コマンド画面

## 武器の追加効果

武器の説明欄にXXXの追加効果（+?）と記述してある場合があります。これが追加効果を発揮する武器です。

追加効果は武器が命中したときに、通常の攻撃力によるダメージに加えて、追加で入るダメージです。これは、魔法属性として計算され、精神のパラメータによって軽減することができます。

武器追加効果確認画面

# Ⅱ章

## ベングリトンとの戦闘

ベングリトンはスキル［気合］を持っています。これは、気合いをためることで命中率と攻撃力を上昇させるスキルです。

ただし、プレイヤーが通常ベングリトンに到達した頃には、ためる回数は最大に達しており、非常に危険な相手となっています。

こうした場合には、弓矢などの遠隔攻撃で［気合］がたまった状況を解除する作戦があります。［気合］をためた状態は、たとえ自分が攻撃できない場合であったとしても、一度戦闘をするともとに戻ります。それを利用するのです。

気合ため画面

# Ⅲ章

## NPCとは

NPCとは、プレイヤー操作ではないユニットのことで、このマップでは3人の司祭がNPCです。

3人の司祭は、神殿を目指して歩いて行きますが、仲が悪く一緒に行動してくれません。バラバラに行動する司祭達が歩いていく先の敵を、いかにうまくさばくかが、このマップの攻略ポイントと言えるでしょう。

3人の司祭画面

## 状態異常について

状態異常には既に説明した、「戦闘不能」および「軽傷」状態に加えて、「睡眠」「毒」「混乱」の状態があります。
これらの状態には、魔法や特殊な武器によってなることがあり、「戦闘不能」以外は、状態回復魔法やターンの経過によって治癒する場合があります。

**睡眠**
寝ている状態です。一方的に攻撃を受ける状態で反撃できません。

状態異常　睡眠

**毒**
毒を受けた状態です。毎ターンダメージを受ける状態になります。

状態異常　毒

**混乱（狂乱）＜cr＞**
混乱状態です。敵味方の区別がつかず、味方にも攻撃を仕掛けてくる場合があります。

状態異常　混乱（狂乱）

## 海賊について

海賊・船乗りは水上を平地と同じように自在に移動することができる兵種です。水地形だからと安心していると、一気に水上から間合いを詰められるので注意が必要です。

また、水上は回避値も高いので、平地等に引き寄せて戦うのがよいでしょう。

海賊ユニット水上配置画面

## 索敵マップについて

夜や暗い洞窟内などのマップでは視界が制限されます。

[夜目] などの特殊なスキルを持っていないユニットは周囲3ヘクスの距離しか見ることができません。勢力内のユニットのうち、一人でも対象の敵が見えている状態であれば、勢力内の全員がその敵が見えている状態となります、この条件は敵勢力も同様です。また、戦闘不能状態にあるユニットはさらに視界の制限が付くことになります。

索敵マップ画面

**これから先の章にも様々な攻略のヒントがあります。
新たな戦術マップに入ったときは、
攻略のヒントのチェックを忘れないようにしましょう。**

# キャラクター紹介～シノン騎士団～

## リース CLASS：ロード

シノンの公子、ウォルケンス王の要請により、少数の兵を率いてナルヴィアに入城、過酷な戦いに身を投じることになる。

## ウォード CLASS：オールドナイト

主君バーンストル公爵の右腕として同盟諸国でも知らぬ人はいないという歴戦の騎士。リース公子の出陣に際しバーンストルから特に望まれ同行することになる。忠誠心が厚く軍略にも優れた人物で、有能な参謀役としてリースも全幅の信頼を寄せている。

## エルバート CLASS：サージェントナイト

シノン騎士団では中堅の騎士。ウォード将軍の右腕として信頼は厚い。容姿に似合わず冷静沈着で、戦場におけるかけ引きもうまい。

## クリス CLASS：ボウナイト

シノン騎士団の紅一点として花を添えているが弓騎士としての実力は並みの男をはるかにしのぐ。

## アデル CLASS：スピアナイト

シノン騎士団の槍騎士。もとは槍騎兵隊の一員であったが、レオンとともにその実力を認められ騎士に昇格、リースの出陣に同行することになった。その素早さを生かした待ち伏せ攻撃を得意とする。普段は物静かな青年。

## レオン CLASS：スピアナイト

アデルとは対照的に激しい戦いを身上とする槍騎士。アデルとはシノン騎士団に入隊した頃からの友人で、性格は正反対だがクリスから冷やかされるほどに仲がよい。二人とも＜ランスナイト＞に昇格することが唯一の夢。

## シロック CLASS：ホースメン

シノン騎士団の弓騎兵で、ウォードから特にその素質を認められて遠征軍への参加を許された。シノン草原の先住民であるアグサ族の出身で、長弓の扱いにかけてはその右に出るものはいない。

# 終止符を打つために

その一部始終を綴った
壮大な叙事詩の目撃者たちへ

## 未来を紡ぐ、究極の1冊

最終章までの完全攻略はもとより、2周目以降を楽しむための要素が満載

『ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ
オフィシャルコンプリートガイド』

7月発売予定

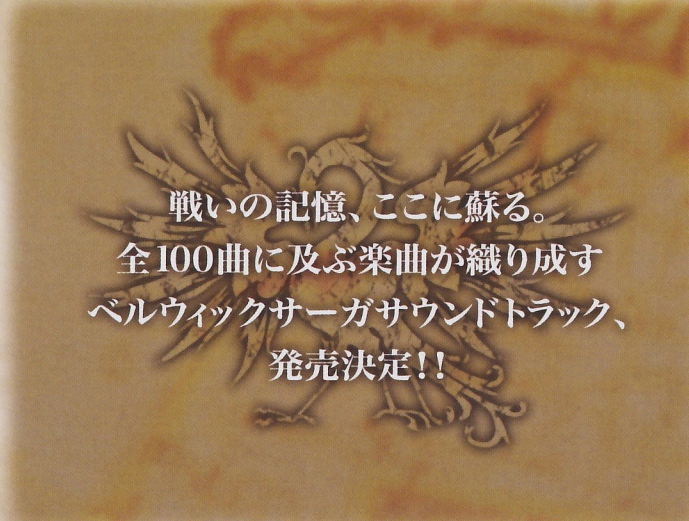
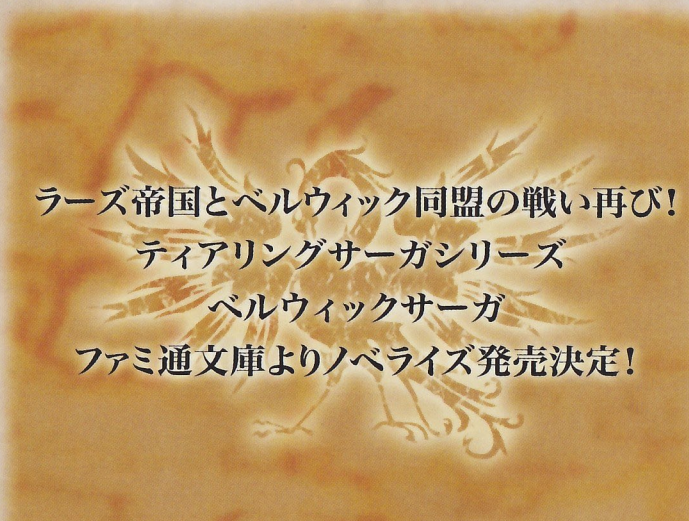
ファミ通責任編集　発行:エンターブレイン

株式会社エンターブレイン
enterbrain
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

戦いの記憶、ここに蘇る。
全100曲に及ぶ楽曲が織り成す
ベルウィックサーガサウンドトラック、
発売決定！！

ラーズ帝国とベルウィック同盟の戦い再び！
ティアリングサーガシリーズ
ベルウィックサーガ
ファミ通文庫よりノベライズ発売決定！

## エンターブレインユーザーサポート

エンターブレインユーザーサポート窓口
03(3265)7575
受付時間
土・日・祝日を除く11:00～13:00／14:00～18:00

発売元 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

※このゲームの内容・ヒントについての、電話、手紙、などの質問には、一切お答えできません。また、この製品に関して不明な点がございましたら上記までお問い合わせください。